



# Kleine Helden

## VERSTÄRKUNG!

# 2



### Spielinhalt

120 Spielkarten

(8 Heldenkarten, 10 Auftragskarten,

30 Ausrüstungskarten,

37 Magiekarten, 35 Taktikkarten)

### Zusatzregeln

Hier kommen 120 neue Karten für deine Partie Kleine Helden, und sie bringen dir neben neuen Helden, neuer Ausrüstung, neuer Magie und neuen Taktiken auch einige ganz neue Elemente, die das Spiel noch spannender machen. Mische die neuen Unterstützungskarten in die jeweiligen Unterstützungsstapel des Basisspiels.

### Aufträge (optional)

Aufträge sind eine neue Kartenart. Das Spielen mit Aufträgen ist optional. Wer sie nicht mag, lässt sie weg.



Vor Spielbeginn werden an jeden Spieler 2 Aufträge verteilt. Wähle 1 davon aus und lege den anderen ab. Den ausgewählten Auftrag liest du deinen Mitspielern vor und legst ihn dann deutlich sichtbar vor dir ab. Wenn ein Spieler seinen Auftrag erfüllt hat, endet das Spiel sofort, und der betreffende Spieler

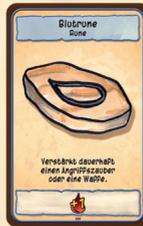
hat gewonnen. Daneben gilt natürlich auch das alte Spielziel aus dem Grundspiel weiter:

### Achtung:

Wird mit Aufträgen gespielt, gewinnt der Spieler, der zuerst seinen Auftrag erfüllt oder aus dessen Gruppe mindestens 1 Held bzw. 1 Kreatur als letzte(r) überlebt, je nachdem was früher eintritt.

Bei den meisten Auftragskarten solltest du durch Spielchips, Glassteine, Würfel o.Ä. anzeigen, wie nach der Erfüllung des Auftrags gekommen bist. Übersichtlicher mag es sein, wenn du zu Spielbeginn bereits die volle Anzahl Spielchips auf die Karte legst und diese dann nach und nach wegnimmst. Solltest du Runden zählen müssen, beginnt die erste Runde mit dem ersten Zug des Startspielers.

### Runen



Runen verstärken dauerhaft deine Ausrüstung oder Zauber (was genau, steht auf der Karte). Sie finden sich im (blauen) Magiestapel, können aber wie (rote) Ausrüstungskarten oder (blaue) Zaubersprüche mit einer Aktion eines Helden ausgestattet werden.

Sie bleiben an die verstärkte Ausrüstung oder den Zauber gebunden, bis du Ausrüstung oder

Zauber verlierst. Die Rune wird dann ebenfalls abgelegt.

Du kannst die Rune beim weiteren Ausstatten auch wieder auf die Hand nehmen. Sie ist dann nicht mehr an die Ausrüstung oder den Zauber gebunden, auch wenn du sie mit zurück auf die Hand nimmst.

Du kannst eine Ausrüstung oder einen Zauber mit beliebig vielen Runen verbinden. Kreaturen können nur dann durch Runen verstärkt werden, solange sie nicht beschworen sind.

Stirbt ein Held, lösen sich dessen ausliegende Runen von ihren Karten. Ein anderer Held, der den Toten plündert, darf also auch die Rune nehmen, aber weiterhin insgesamt nur *eine* Ausstattungskarte.

### Waffen (einhändig oder zweihändig)



Manche neue Waffen wie etwa das **Katana** können vom Helden einhändig *oder* zweihändig geführt werden. Das steht dann auf der jeweiligen Karte direkt unter dem Kartentitel. Als Bonus für Attacke, Parade und Schadenswert gilt dann jeweils die Zahl auf dem entsprechenden Symbol die vor (beim einhändigen Führen) oder hinter (beim zweihändigen Führen) dem Schrägstrich steht.

Der Held darf sich vor jedem Kampf (also vor allen Würfelwürfen) entscheiden, ob er die Waffe einhändig oder zweihändig führt. Voraussetzung für ein zweihändiges Führen ist natürlich, dass er beide Hände frei hat.

## Nichtspielercharaktere (NSC)



NSC finden sich im (grünen) Taktikstapel. Wenn du einen NSC ziehst, kannst du ihn sofort auslegen, sofern dies möglich ist (siehe unten). Ansonsten kannst du ihn jederzeit während deines eigenen Zuges spielen, außer du befindest dich im Kampf. Dies zählt nicht als Aktion. Ein Ereignis kannst du zusätzlich spielen.

NSC haben eigene Lebenspunkte und können getötet werden (regeltechnisch gelten sie als „Gegner“). Getötete NSC kommen auf den Ablagestapel für Taktikkarten. Natürlich können deine Helden einen NSC beschützen. Sie haben dabei die üblichen Malusse.

NSC verfügen über keine eigene Aktion oder Reaktion. Sie können also nicht ausgestattet werden, attackieren, parieren, Zauber wirken oder eine weitere Unterstützungskarte ziehen. Ebenso wenig dürfen sie einen Trank oder ein Manöver verwenden.

Jeder Spieler darf nur 1 NSC gleichzeitig vor sich liegen haben. Du kannst diesen allerdings während deines eigenen Zuges gegen einen anderen austauschen, den du gerade gezogen oder auf der Hand gehalten hast. Der alte NSC wird dann abgelegt. Natürlich ist es möglich, einen unverwundeten NSC auf diese Weise gegen einen frischen mit der vollen Anzahl an Lebenspunkten auszutauschen.

NSC haben Sonderfähigkeiten. Diese Sonderfähigkeiten darfst du nur einmal in deiner Runde einsetzen – auch in der Runde, in der du den NSC gelegt hast (deine Runde beginnt, wenn du deinen Zug beginnst, und endet mit Beginn deines nächsten Zuges).

Du solltest einen bereits eingesetzten NSC dadurch kennzeichnen, dass du ihn für den Rest der Runde seitwärts drehst.

Außerdem sind sie launisch und fühlen sich leicht ausgenutzt: Nach jedem Einsatz musst du daher mit dem sechsseitigen Würfel einen Loyalitätswurf machen. Bei einer 1 läuft dir der NSC davon und muss abgelegt werden.

### Achtung:

Anders als Kreaturen können NSC das Spiel nicht gewinnen. Stirbt dein letzter Held bzw. deine letzte Kreatur, scheidest du aus dem Spiel aus, auch wenn du einen NSC vor dir liegen hast.

## Spontane Ereignisse

Ein Spontanes Ereignis ist wie ein normales Ereignis im (grünen) Taktikstapel zu finden. Du kannst es allerdings jederzeit spielen, auch außerhalb deines Zuges und sogar, wenn du dich im Kampf befindest. Im Kampf musst du es aber wie Tränke und Manöver vor dem ersten Würfelwurf spielen.

Du kannst beliebig viele spontane Ereignisse auf einmal spielen. Die Regeln für normale Ereignisse haben weiterhin Bestand.

Ein gespieltes Spontanes Ereignis kommt auf den Ablagestapel für Taktikkarten.

## Und wieder ein paar Tipps am Ende

Wer sicherstellen will, dass jeder Held gleich zu Spielbeginn über eine Waffe oder einen Angriffszauber verfügt, kann folgende optionale Regel ausprobieren: Ein Spieler, unter dessen anfänglich gezogenen Unterstützungskarten (es müssen 2 rote Ausstattungskarten oder 2 blaue Magiekarten dabei sein) sich weder eine Waffe noch ein Angriffszauber befinden, kann diese vorzeigen und sie ablegen. Er zieht dann in derselben Konstellation Unterstützungskarten nach. Diesen Vorgang kann er wiederholen, bis er eine Waffe oder einen Angriffszauber gezogen hat.

### Beispiel:

*Daniel hat die beiden Helden **Krieger** und **Derwisch**. Er zieht vor Spielbeginn 2 rote Ausstattungskarten (**Beschwörerrobe** und **Schuppenpanzer**), 1 blaue Magiekarte (**Flüssiges Glück**) und 1 grüne Taktikkarte (**Narr**). Da sich darunter weder Waffe noch Angriffszauber befinden, zeigt er die Karten vor und legt sie dann ab. Dann zieht er erneut 2 rote (**Lederarmschienen** und **Handschuhe des Geschicks**), 1 blaue (**Lavawelle**) und 1 grüne Karte (**Volltreffer**). Da er jetzt über einen Angriffszauber verfügt, kann er keine weiteren Karten ziehen.*

- Manöver und Zaubertränke darfst du nur auf Helden deiner eigenen Gruppe spielen.
- Wenn bei Manövern und Zaubertränken der Kartentext lautet „muss vor dem Würfelwurf eingenommen/gespielt werden“, ist der erste Würfelwurf des Kampfes gemeint. Es spielt also keine Rolle, ob der Held attackiert oder pariert.

## Mehr über die Kleinen Helden Finden Sie im Internet:

[www.pegasus.de/kleine-helden](http://www.pegasus.de/kleine-helden)

(Spielbeispiele, FAQ)

[www.kleine-helden.de](http://www.kleine-helden.de)

### Impressum

**Spielentwicklung:** Malte aus dem Siepen

**Illustration:** Laura Balzer

**Unterstützung bei der Spielentwicklung:**

Markus Czyborra und Lennard Woelke

**Redaktion:** Jan Christoph Steines

**Grafikdesign:** Christine Conrad

**Satz und Layout:** Malte aus dem Siepen

**Pegasus Spiele bedankt sich bei:**

Birgitt Anton, Kim und Dirk Balzer, André Bronswijk, Jan Helke, Antonia Immel, Céline Karow, Guido Richter, Arne aus dem Siepen, Daniel Stanke, Tanja Süßkraut, Carsten Terres

© 2008 bei Pegasus Spiele GmbH,  
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.  
Alle Rechte vorbehalten.



**Pegasus Spiele**